

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# **ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA BIMBIM & KETTY PET SHOP**

## **TUGAS AKHIR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada  
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:

**BIMA ALVAMIKO PRATAMA**

**11453105272**



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
2021**



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
PENJUALAN BERBASIS WEB PADA BIMBIM & KETTY PET  
SHOP**

**TUGAS AKHIR**

Oleh:

**BIMA ALVAMIKO PRATAMA**  
**11453105272**

Telah diperiksa dan disetujui sebagai laporan tugas akhir  
di Pekanbaru, pada tanggal 22 Juli 2021

**Ketua Program Studi**

**Idria Maita, S.Kom., M.Sc.**  
**NIP. 197905132007102005**

**Pembimbing**

**M. Afdal, S.T., M.Kom.**  
**NIP. 130517052**





## LEMBAR PENGESAHAN

### ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA BIMBIM & KETTY PET SHOP

#### TUGAS AKHIR

Oleh:

**BIMA ALVAMIKO PRATAMA**

**11453105272**

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
di Pekanbaru, pada tanggal 6 Juli 2021

Pekanbaru, 6 Juli 2021

Mengesahkan,



**Dr. Hartono, M.Pd.**  
**NIP. 196403011992031003**

Ketua Program Studi

**Idria Maita, S.Kom., M.Sc.**  
**NIP. 197905132007102005**

#### DEWAN PENGUJI:

Ketua : Zarnelly, S.Kom., M.Sc.

Sekretaris : M. Afdal, S.T., M.Kom.

Anggota 1 : Idria Maita, S.Kom., M.Sc.

Anggota 2 : Inggih Permana, S.T., M.Kom.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin penulis dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 6 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,

**BIMA ALVAMIKO PRATAMA**

**NIM. 11453105272**



UIN SUSKA RIAU

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR PERSEMBAHAN



Alhamdulillah wa syukurillah. Segala puji bagi Allah S.W.T, Tuhan yang Maha Pengasih lagi Maha Penyanyang. Sujud syukur ku persembahkan kepada-Mu atas segala karunia, kelimpahan dan nikmat yang telah Engkau berikan kepadaku. Atas karunia dan izinmu yang telah membantuku dalam mengerjakan laporan Tugas Akhir yang telah kubuat.

Shalawat dan salam dilimpahkan kepada Nabi Muhammad S.A.W dengan mengucapkan Allahumma Sholi Ala Sayyidina Muhammad Wa Ala Ali Sayyidina Muhammad. Kupersembahkan sebuah karya yang telah kubuat kepada orang yang kusayangi dan orang-orang yang menyayangiku serta orang-orang yang telah membantu dan mendukungku dalam membuat karya Tugas Akhir ini.

Saya dedikasikan semua yang telah saya lakukan selama ini kepada kedua orang tua, karena telah memberikan banyak dukungan dan cinta tanpa batas, juga tak henti-hentinya berdo'a untuk saya demi masa depan yang lebih baik lagi. Namun saya belum bisa membalas segala kebaikan yang telah mereka berikan kepada saya. Hanya bisa memberikan selembarnya kertas berisi lembar persembahan untuk kedua orang tua saya.

Semoga ini merupakan langkah awal untuk membuat Ayah dan Ibu saya Bahagia. Untuk Ayah dan Ibu, terima kasih untuk semuanya, terima kasih untuk didikannya yang telah engkau ajarkan kepada saya, dan terima kasih untuk dukungan dan do'a yang tiada hentinya.

UIN SUSKA RIAU

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin penulis ucapkan sebagai rasa syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala Ya Rabb kami atas segala karunia, rahmat, dan ilmu-Nya yang tak terhingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Sholawat serta salam terucap buat junjungan alam Nabi besar Muhammad Shallallahu 'alaihi wa sallam Allahumma Sholli'ala Sayyidina Muhammad Wa'ala Ali Sayyidina Muhammad, karena jasa beliau yang telah membawa manusia merasakan nikmat dan manisnya Islam seperti sekarang ini. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada jenjang sarjana (Strata 1) pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Pekanbaru. Penulis sampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis, terkhusus untuk ayahanda dan ibunda tercinta, yang selalu memberikan semangat dan motivasinya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Pada kesempatan ini juga penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag., sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Ibu Idria Maita, S.Kom., M.Sc., sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Bapak M. Afdal, S.T., M.Kom., sebagai Pembimbing Tugas Akhir ini yang telah banyak meluangkan waktu, sabar dalam menghadapi penulis, serta memberikan arahan dan bimbingan yang sangat berharga dalam penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.
5. Ibu Zarnelly, S.Kom., M.Sc. sebagai Ketua Sidang Tugas Akhir yang memberikan kritik, saran, dan masukan yang berguna untuk penulis dalam mengerjakan laporan Tugas Akhir.
6. Ibu Idria Maita, S.Kom., M.Sc., sebagai Penguji I (satu) Sidang Tugas Akhir yang memberikan kritik, saran, dan masukan yang berguna untuk penulis dalam mengerjakan laporan Tugas Akhir.
7. Bapak Inggih Permana, S.T., M.Kom., sebagai Penguji II (dua) Sidang Tugas Akhir yang memberikan kritik, saran, dan masukan yang berguna untuk penulis dalam mengerjakan laporan Tugas Akhir.
8. Bapak Inggih Permana, S.T., M.Kom., selaku dosen Penasehat Akademis yang telah memberikan bimbingan, nasehat, motivasi, dan arahan selama masa perkuliahan.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

9. Bapak Syafril, M.Ag., selaku mantan Penasehat Akademis yang telah memberikan bimbingan, nasehat, motivasi, dan arahan selama masa perkuliahan.
10. Segenap dosen dan karyawan Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
11. Keluarga yang penulis cintai dan sayangi, Ayah Eko Hartoni, Ibu Emriani dan Adik Perempuan Aura Salsabilla yang tak pernah berhenti mendukung dan mendo'akan penulis selama masa perkuliahan. Terima kasih atas dukungan dan do'anya untuk keluargaku tercinta.
12. Keluarga besar Sistem Informasi 2014, khususnya Kelas F yang selalu menemani penulis selama masa perkuliahan.
13. Teman-teman seperjuangan, Bang Jefri Antoni, Alex Swandi, Hadinul Insan, Desfah Iriadi, Saprizal, Afridol, Faris Nazari, Astrid Yolanda, Prayoga Wiranda, Satria Salam dan Arta Utama, terima kasih atas dukungan, bantuan dan sarannya selama penyelesaian Tugas Akhir ini.
14. Teman-teman Kos Putra Tansel, Rakhes Leo Putra, Bangkit Karomah, Gusfah Leo Firnando, Rizky Syaputra, Iqbal Rahman dan Affan Noor Nasution, yang telah menemani dan senantiasa membantu penulis dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
15. Teman-teman Alumni TKJ 2, Andy Hasmoko, Novitra Irwan, Edo Susanto, Gian Perdana dan lain-lainnya yang tak dapat penulis sebut satu persatu, yang telah memberi semangat dan motivasi kepada penulis selama penyelesaian Tugas Akhir ini.
16. Semua pihak yang sudah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan laporan ini.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pekanbaru, 22 Juli 2021

Penulis,

**BIMA ALVAMIKO PRATAMA**

**NIM. 11453105272**





# ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA BIMBIM & KETTY *PET* *SHOP*

**BIMA ALVAMIKO PRATAMA**  
**NIM: 11453105272**

Tanggal Sidang: 6 Juli 2021  
Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi  
Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

## ABSTRAK

Bimbim & Ketty *Pet Shop* merupakan salah satu perusahaan yang tergolong dalam usaha kecil menengah yang bergerak dibidang penjualan perlengkapan, peralatan, makanan, dan vitamin hewan peliharaan. Sampai saat ini Bimbim & Ketty *Pet Shop* belum mempunyai media pemasaran dengan menggunakan media elektronik secara *online*. Hal tersebut menyebabkan cakupan pemasaran menjadi terbatas. Selain belum tersedianya media pemasaran *online*, proses pengelolaan data dan transaksi penjualan masih dilakukan secara manual, sehingga akan memakan waktu lama dalam pencarian data dan kemungkinan kehilangan data menjadi lebih tinggi. Untuk mengatasi permasalahan yang ada, perlu adanya Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Bimbim & Ketty *Pet Shop* yang berguna sebagai media promosi dan mempermudah pencatatan penjualan. Model pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis yaitu menggunakan model pendekatan *Waterfall* yang hanya meliputi tahap analisis dan desain / perancangan. Metode yang digunakan untuk analisa dan perancangan perangkat lunak adalah metode *Object Oriented Analysis Design* (OOAD) dengan *tools Unified Modeling Language* (UML). Diharapkan perancangan ini nantinya dapat mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan dan pemilik toko dalam melakukan promosi dan pencatatan penjualan.

**Kata Kunci:** Perancangan, *Pet Shop*, Sistem Informasi Penjualan, Web

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# ANALYSIS AND DESIGN OF WEB-BASED SALES INFORMATION SYSTEM AT BIMBIM & KETTY PET SHOP

**BIMA ALVAMIKO PRATAMA**  
**NIM: 11453105272**

*Date of Final Exam: July 6<sup>th</sup> 2021*  
*Graduation Period:*

*Department of Information System*  
*Faculty of Science and Technology*  
*State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau*  
*Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru*

## **ABSTRACT**

*Bimbim & Ketty Pet Shop is a small and medium business company that is engaged in the sale of pet supplies, equipment, food, and vitamins. Until now, Bimbim & Ketty Pet Shop does not have a marketing media using online electronic media. This causes the scope of marketing to be limited. In addition to the unavailability of online marketing media, the process of managing data and sales transactions is still done manually, so it will take a long time to search for data and the possibility of data loss is higher. To overcome the existing problems, it is necessary to design a Web-Based Sales Information System at Bimbim & Ketty Pet Shop which is useful as a promotional medium and makes it easier to record sales. The system development model used by the author is using the Waterfall approach model which only includes the analysis and design / design stages. The method used for software analysis and design is the Object Oriented Analysis Design (OOAD) method with Unified Modeling Language (UML) tools. It is hoped that this design will make it easier for consumers to place orders and shop owners in conducting promotions and recording sales.*

**Keywords:** *Design, Pet Shop, Sales Information System, Web*

UIN SUSKA RIAU



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN</b>	<b>xvi</b>
<b>PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang . . . . .	1
1.2 Perumusan Masalah . . . . .	2
1.3 Batasan Masalah . . . . .	2
1.4 Tujuan . . . . .	3
1.5 Manfaat . . . . .	3
1.6 Sistematika Penulisan . . . . .	3
<b>LANDASAN TEORI</b>	<b>5</b>
2.1 Profil Bimbim & Ketty <i>Pet Shop</i> . . . . .	5
2.2 Sistem . . . . .	5
2.3 Informasi . . . . .	5
2.4 Sistem Informasi . . . . .	6
2.5 Penjualan . . . . .	6
2.6 <i>Website</i> . . . . .	7

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta dilindungi undang-undang  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

## State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2.7	Analisa Sistem . . . . .	8
2.8	Perancangan Sistem . . . . .	8
2.9	Metode Pengembangan Perangkat Lunak . . . . .	8
2.10	<i>Object Oriented Analysis Design</i> (OOAD) . . . . .	10
2.10.1	Konsep Metode Berorientasi Objek . . . . .	11
2.10.2	Karakteristik Metodologi Berorientasi Objek . . . . .	11
2.11	<i>Unifield Modelling Language</i> (UML) . . . . .	12
2.11.1	<i>Use Case Diagram</i> . . . . .	12
2.11.2	<i>Sequence Diagram</i> . . . . .	14
2.11.3	<i>Activity Diagram</i> . . . . .	14
2.11.4	<i>Class Diagram</i> . . . . .	15
2.12	<i>Database</i> . . . . .	16
2.12.1	Defenisi <i>Database</i> . . . . .	16
2.12.2	Langkah-langkah dalam Merancang <i>Database</i> . . . . .	17
2.12.3	Rancangan <i>Database</i> . . . . .	17
2.13	Penelitian Terdahulu . . . . .	18
<b>3</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN</b>	<b>20</b>
3.1	Tahap Perencanaan . . . . .	21
3.2	Tahap Pengumpulan Data . . . . .	21
3.3	Tahap Analisa dan Perancangan . . . . .	22
3.4	Tahap Dokumentasi . . . . .	22
<b>4</b>	<b>ANALISA DAN PERANCANGAN</b>	<b>23</b>
4.1	Analisis Sistem Berjalan . . . . .	23
4.1.1	Proses Bisnis . . . . .	24
4.1.2	Identifikasi Masalah . . . . .	24
4.2	Analisis Kebutuhan . . . . .	25
4.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional . . . . .	25
4.2.2	Analisa Kebutuhan Non Fungsional . . . . .	26
4.3	Analisis Sistem Usulan . . . . .	27
4.4	Perancangan Sistem . . . . .	29
4.4.1	<i>Use Case Diagram</i> . . . . .	29
4.4.2	<i>Class Diagram</i> . . . . .	31
4.5	Perancangan <i>Database</i> . . . . .	32
4.6	Perancangan <i>Interface</i> . . . . .	33
4.6.1	<i>Admin</i> . . . . .	34
4.6.2	<i>User</i> . . . . .	37





<b>5 PENUTUP</b>	<b>40</b>
5.1 Kesimpulan . . . . .	40
5.2 Saran . . . . .	40

## DAFTAR PUSTAKA

<b>LAMPIRAN A HASIL WAWANCARA</b>	<b>A - 1</b>
<b>LAMPIRAN B HASIL OBSERVASI</b>	<b>B - 1</b>

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR GAMBAR

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.1	Sistem Terbuka . . . . .	6
2.2	Sistem Tertutup . . . . .	6
2.3	Pemodelan <i>Waterfall</i> . . . . .	9
3.1	Metodologi Penelitian . . . . .	20
4.1	<i>Use Case Diagram Admin</i> . . . . .	29
4.2	<i>Use Case Diagram User</i> . . . . .	30
4.3	<i>Class Diagram Bimbim &amp; Ketty Pet Shop</i> . . . . .	31
4.4	Halaman <i>Login Admin</i> . . . . .	34
4.5	Halaman Beranda <i>Admin</i> . . . . .	34
4.6	Halaman Data Produk . . . . .	35
4.7	Halaman Konfirmasi Transaksi . . . . .	35
4.8	Halaman Data Transaksi . . . . .	36
4.9	Halaman Laporan Bulanan . . . . .	36
4.10	Halaman Daftar . . . . .	37
4.11	Halaman <i>Login User</i> . . . . .	37
4.12	Halaman Beranda <i>User</i> . . . . .	38
4.13	Halaman Keranjang . . . . .	38
4.14	Halaman Produk . . . . .	39
4.15	Halaman Tentang <i>Pet Shop</i> . . . . .	39
A.1	Bukti Wawancara 1 . . . . .	A - 1
A.2	Bukti Wawancara 2 . . . . .	A - 2
B.1	Bukti Observasi 1 . . . . .	B - 1
B.2	Bukti Observasi 2 . . . . .	B - 2
B.3	Bukti Observasi 3 . . . . .	B - 2
B.4	Bukti Observasi 4 . . . . .	B - 3

## DAFTAR TABEL

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.1	Simbol-Simbol <i>Use Case Diagram</i> . . . . .	13
2.2	Simbol-Simbol <i>Sequence Diagram</i> . . . . .	14
2.3	Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i> . . . . .	15
2.4	Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i> . . . . .	15
4.1	Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i> . . . . .	26
4.2	Deskripsi Aktor . . . . .	30
4.3	Deskripsi Aktor . . . . .	31
4.4	Tabel <i>Admin</i> . . . . .	32
4.5	Tabel <i>User</i> . . . . .	32
4.6	Tabel Transaksi . . . . .	33
4.7	Tabel Product . . . . .	33



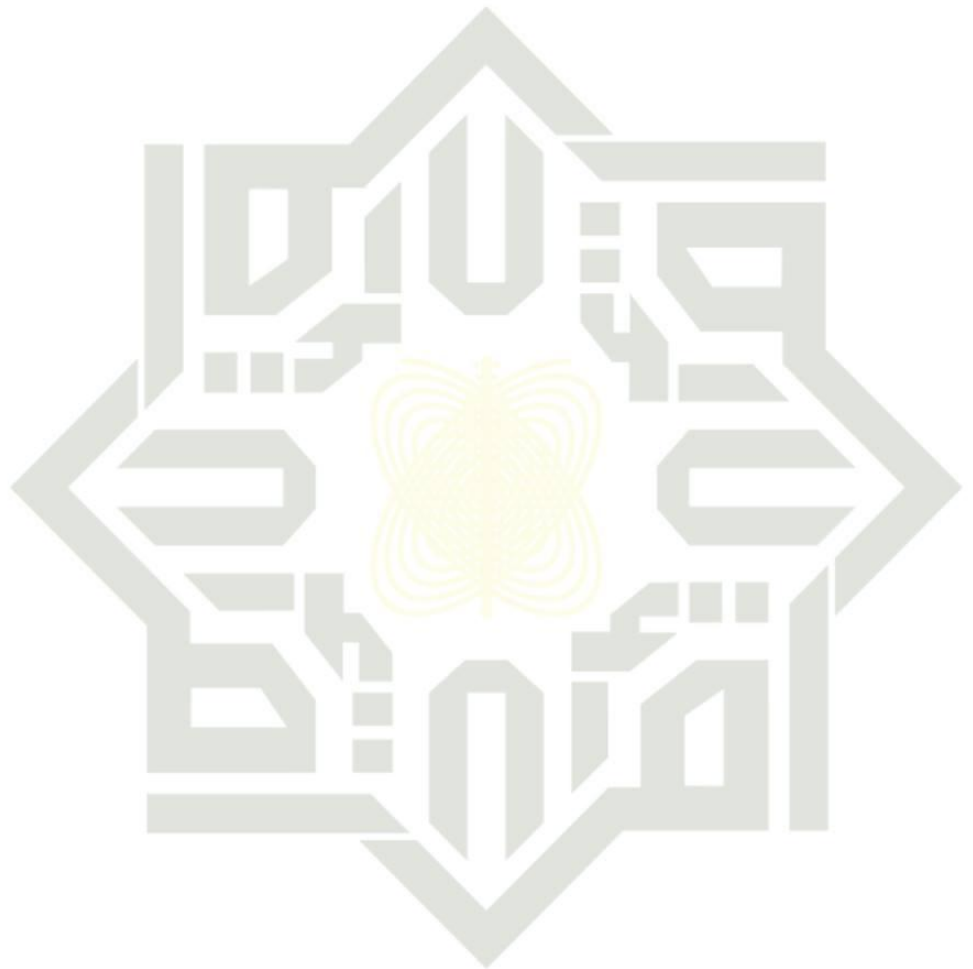


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR SINGKATAN

DBMS	: <i>Database Management System</i>
OOA	: <i>Object Oriented Analysis</i>
OOD	: <i>Object Oriented Diagram</i>
OOAD	: <i>Object Oriented Analysis Design</i>
UML	: <i>Unified Modelling Language</i>



UIN SUSKA RIAU



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan di bidang teknologi, komputer, dan telekomunikasi mendukung perkembangan teknologi internet. Dengan internet pelaku bisnis tidak lagi mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi apapun, untuk menunjang aktivitas bisnisnya, bahkan sekarang cenderung dapat diperoleh berbagai macam informasi, sehingga informasi harus disaring untuk mendapatkan informasi yang tepat dan relevan. Penggunaan internet dalam bisnis berubah dari fungsi sebagai alat untuk pertukaran informasi secara elektronik menjadi alat untuk aplikasi strategi bisnis, seperti: pemasaran, penjualan, dan pelayanan pelanggan (Prihastono, 2010).

Dimasa lalu, aktivitas dunia perdagangan dilakukan melalui penawaran langsung tapi pertumbuhan drastis dari internet telah mengubah paradigma tersebut. Pemakaian sistem *e-commerce* sangat menguntungkan banyak pihak, baik konsumen, produsen maupun penjual. Melalui internet, pedagang dapat menawarkan produknya secara *online* kepada pembeli tanpa perlu bertatap muka (Ibnu, Offermans, dan Glasbergen, 2018). *E-commerce* (perdagangan melalui internet) adalah kegiatan kegiatan bisnis dengan tujuan mengambil keuntungan seperti penjualan, pembelian, pelayanan, informasi, dan perdagangan melalui perantara suatu jaringan komputer, terutama internet (Rejeki dan Utomo, 2011).

Bimbim & Ketty *Pet Shop* merupakan badan usaha yang bergerak dibidang penjualan perlengkapan, peralatan, makanan dan vitamin hewan peliharaan. Bimbim & Ketty *Pet Shop* beralamatkan di Jl. Taman Karya, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru yang berdiri sejak bulan Februari tahun 2018. Dari hasil wawancara yang saya lakukan, Bimbim & Ketty *Pet Shop* memiliki 2 orang karyawan dan penjualan perbulannya mencapai 300 produk.

Sampai saat ini Bimbim & Ketty *Pet Shop* belum mempunyai media pemasaran dengan menggunakan media elektronik secara *online*. Hal tersebut menyebabkan cakupan pemasaran Bimbim & Ketty *Pet Shop* menjadi terbatas, sehingga konsumen yang berada jauh dari toko kurang begitu mengenal dan mengetahui produk-produk yang terdapat pada Bimbim & Ketty *Pet Shop*. Belum tersedianya media pemasaran dengan menggunakan media elektronik *online* ini juga menyebabkan konsumen harus datang langsung ke toko untuk membeli peralatan hewan peliharaan yang dibutuhkan, sehingga konsumen harus mengeluarkan tenaga dan biaya untuk mendapatkannya.

Selain belum tersedianya media pemasaran *online*, proses pengelolaan data



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan transaksi penjualan yang sedang berjalan di Bimbim & Ketty *Pet Shop* masih dilakukan secara manual, kasir membuat nota penjualan untuk konsumen sebagai bukti pembayaran lalu duplikasi nota penjualan digunakan kasir untuk membuat laporan data penjualan. Data penjualan barang pada nota penjualan tersebut akan disalin kedalam laporan data penjualan, sehingga akan diketahui stok barang yang habis dan diketahui juga hasil laba atau rugi penjualan barang pada Bimbim & Ketty *Pet Shop*. Dikarenakan banyaknya arsip nota yang ada akan memakan waktu lama dalam pencarian data dan belum adanya suatu dokumentasi data yang baik, maka kemungkinan akan kehilangan data menjadi lebih tinggi. Penjualan konvensional memiliki kelemahan yaitu dalam memproses data penjualan akan memakan banyak waktu dan tenaga, belum lagi kesalahan yang rentan terjadi (Putri dan Astuti, 2017).

Penelitian terkait yang membahas topik tentang penjualan berbasis web sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh Yusriyanah (2019) dari Universitas Mercu Buana, dengan hasil penelitiannya mereka berhasil membuat sebuah *website* yang dapat memberikan informasi secara detail dan akurat mengenai produk yang dijual pada toko Puri Vet. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Taufik (2019) dari STMIK Nusa Mandiri, dengan judul Perancangan Sistem Informasi Penjualan Makanan Kucing dan Anjing Berbasis Web. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi berbasis web yang berguna untuk membantu dalam mempermudah pengelolaan data penjualan dan penggajian pada Siego *Pet Shop*.

Berdasarkan uraian dan kondisi yang sudah di jelaskan diatas, penulis berusaha merancang sebuah “Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Bimbim & Ketty *Pet Shop*” guna mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan dan pemilik toko dalam melakukan promosi dan pencatatan penjualan.

#### 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang sebuah Sistem Penjualan Berbasis *Website* sebagai media promosi dan pencatatan penjualan pada Bimbim & Ketty *Pet Shop*.

#### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka perlu adanya batasan-batasan masalah, yaitu:

1. *Website* yang dibangun dapat menampilkan informasi produk seperti detail produk dan harga produk.
2. *Website* yang dibangun dapat melayani pemesanan secara langsung pada *website* tersebut.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. *Website* ini menggunakan 2 aktor yaitu: karyawan sebagai *administrator* dan pelanggan sebagai *user*.
4. Menggunakan model pendekatan *Waterfall* yang hanya meliputi tahap analisis dan desain / perancangan.
5. Menggunakan *Object Oriented Diagram* (OOD) meliputi *Usecase Diagram* dan *Class Diagram*.

### 1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah merancang sebuah *website* penjualan yang dapat menghubungkan Bimbim & Ketty *Pet Shop* dengan pembeli secara langsung melalui jaringan internet. Merancang sebuah *website* penjualan sebagai media promosi dan pencatatan penjualan pada Bimbim & Ketty *Pet Shop*.

Mengembangkan sistem penjualan yang sedang berjalan menjadi berbasis web di Bimbim & Ketty *Pet Shop* untuk memperluas cakupan pemasaran serta memudahkan konsumen dalam mendapatkan informasi mengenai barang dan melakukan pemesanan barang yang ada pada Bimbim & Ketty *Pet Shop*.

### 1.5 Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Dapat membantu masyarakat dengan mudah mencari informasi tentang harga dan detail produk pada Bimbim & Ketty *Pet Shop*.
2. Dapat memaksimalkan waktu dan tenaga dalam proses transaksi penjualan.
3. Dapat menjadi pilihan bagi konsumen sesuai dengan yang diinginkan.
4. Dapat menjadi perbandingan dengan toko lain sehingga dapat dengan mudah menilai toko tersebut.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun supaya dalam penulisan laporan lebih teratur serta sesuai dengan tujuan yang diharapkan, berikut sistematika penulisan penelitian Tugas Akhir ini:

#### BAB 1. PENDAHULUAN

BAB 1 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) latar belakang masalah; (2) rumusan masalah; (3) batasan masalah; (4) tujuan; (5) manfaat; dan (6) sistematika penulisan.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **BAB 2. LANDASAN TEORI**

BAB 2 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) profil bimbim & ketty *pet shop*; (2) sistem; (3) informasi; (4) sistem informasi; (5) penjualan; (6) *website*; (7) analisis sistem; (8) perancangan sistem; (9) metode pengembangan perangkat lunak; (10) *object oriented analysis design* (ood); (11) *unifield modelling language* (uml); (12) *database*; (13) penelitian terdahulu.

## **BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN**

BAB 3 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) tahap perencanaan; (2) tahap pengumpulan data; (3) tahap analisa dan perancangan; (4) tahap dokumentasi.

## **BAB 4. ANALISA DAN PERANCANGAN**

BAB 4 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) analisis sistem berjalan; (2) analisis kebutuhan; (3) analisis sistem usulan; (4) perancangan sistem; (5) perancangan *database* (6) perancangan *interface*.

## **BAB 5. PENUTUP**

BAB 5 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) kesimpulan; (2) saran.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB 2

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Profil Bimbim & Ketty Pet Shop

Bimbim & Ketty *Pet Shop* merupakan badan usaha yang bergerak dibidang penjualan perlengkapan, peralatan, makanan dan vitamin hewan peliharaan. Bimbim & Ketty *Pet Shop* beralamatkan di Jl. Taman Karya, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru yang berdiri sejak bulan Februari tahun 2018. Dari hasil wawancara yang saya lakukan, Bimbim & Ketty *Pet Shop* memiliki 2 orang karyawan dan penjualan perbulannya mencapai 300 produk.

#### 2.2 Sistem

Secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain.

Sistem merupakan jaringan dari elemen-elemen yang saling berhubungan, membentuk suatu kesatuan untuk melaksanakan suatu tujuan pokok dari sistem tersebut. Tujuan pokok dari sistem komputer adalah mengolah data untuk menghasilkan informasi. Sistem yang dimaksud disini adalah sistem yang terotomatisasi, yang merupakan bagian dari sistem manusia dan berinteraksi atau dikontrol oleh satu atau lebih komputer sebagai bagian dari sistem yang digunakan (Apriyanto, 2011).

#### 2.3 Informasi

Informasi merupakan hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan suatu keputusan (Habibie, 2018).

Menurut Geogre H. Bodnar dan William S dalam Sukadi (2020) menyatakan bahwa Informasi adalah data yang berguna yang diolah sehingga dapat dijadikan dasar untuk mengambil keputusan yang tepat. Fungsi utama informasi adalah menambah pengetahuan atau mengurangi ketidakpastian pemakai informasi, informasi yang disampaikan kepada pemakai merupakan hasil dari pengolahan da-





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

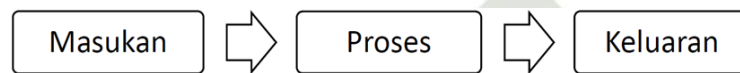
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2.4 Sistem Informasi

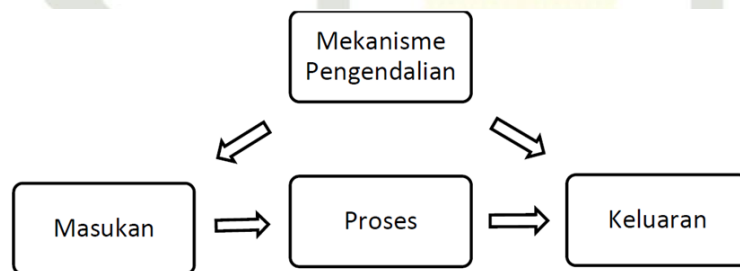
Sistem informasi merupakan komponen-komponen dari subsistem yang saling berhubungan dan bekerjasama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi (Lilis, 2009).

McLeod dalam Prasajo dan Prasetyo (2005) menyatakan bahwa secara prinsip sistem dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu sistem terbuka dan sistem tertutup. Sistem terbuka adalah sistem yang dihubungkan dengan lingkungannya melalui sumber daya, adapun dapat dilihat pada Gambar 2.1 dibawah ini.



**Gambar 2.1.** Sistem Terbuka

Sistem tertutup adalah sistem yang tidak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya melalui sumber daya. Sistem tertutup biasanya hanya dalam laboratorium dengan pengontrolan dan pengendalian yang sangat ketat. Pada dasarnya kita jarang menemui suatu sistem yang benar-benar tertutup dari lingkungannya, adapun hal ini dapat dilihat pada Gambar 2.2.



**Gambar 2.2.** Sistem Tertutup

## 2.5 Penjualan

Penjualan adalah penjualan barang dagang oleh perusahaan, penjualan dapat dilakukan secara kredit dan tunai (S R, 2009). Secara umum pengertian penjualan adalah aktivitas terpadu dalam pengembangan berbagai perencanaan strategis yang diujikan pada upaya pemenuhan kebutuhan dan kepuasan konsumen yang berakhir pada transaksi penjualan dengan memperoleh laba.

Tujuan dari penjualan adalah memperoleh laba atau keuntungan dari transaksi penjualan akan produk yang dihasilkan. Dalam mewujudkan tujuan tersebut, tidak lupa untuk terus memperhatikan kinerja para penyalur produk seperti distributor, agen, lembaga atau mitra penjualan yang lainnya. Peningkatan mutu dari lembaga pemasaran tersebut dalam hal menjaga kualitas barang atau jasa sa-



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ngat menentukan penjualan akhir. Beberapa jenis transaksi penjualan adalah sebagai berikut:

1. Penjualan Tunai. Transaksi penjualan ini memiliki sifat *cash* dan *carry*. Transaksi penjualan ini dilakukan secara kontan ataupun memiliki jangka waktu tertentu yang di anggap kontan, umumnya satu bulan. Suatu usaha dapat melakukan transaksi tunai kemudian mengimputnya dalam sebuah catatan maupun melalui sistem penjualan lainnya.
2. Kredit. Penjualan kredit merupakan transaksi penjualan yang pembayarannya memiliki tenggang waktu yang biasanya dilakukan lebih dari satu bulan.
3. Tender. Penjualan tender adalah penjualan yang dilakukan dengan berbagai prosedur dan aturan tender. Pengusaha/perusahaan mengajukan spesifikasi produk dan harga jualnya untuk diikuti pada tender, kemudian calon konsumen akan memilih dari berbagai produk yang di tenderkan yang sesuai dengan kebutuhan mereka.
4. Ekspor. Aktivitas penjualan produk dari dalam negeri ke luar negeri. Transaksi ini didorong dengan adanya permintaan pembeli dari luar negeri yang mengimpor produk yang dibutuhkan.
5. Kongsinasi. Kegiatan penjualan yang dilaksanakan dengan memberikan hak jual kepada konsumen yang sekaligus sebagai penjual.
6. Grosir. Produk yang dijual tidak dilakukan secara langsung dari penjual ke pembeli, namun melalui lembaga pemasaran seperti pedagang grosir atau eceran. Pedegang grosir biasanya mempunyai modal yang lebih banyak dibandingkan konsumen akhir, sehingga barang yg di beli dapat dijual kembali kepada konsumen akhir.

## 2.6 Website

Menurut Hidayat (2010) *Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web lainnya disebut *Hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *Hypertext*.

*Website* dibagi menjadi dua golongan yaitu *website* statis dan *website* dinamis. Bersifat statis apabila isi informasi *website* tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal

- dari pemilik serta pengguna *website*. Dalam sisi pengembangannya, *website* statis hanya bisa diupdate oleh pemiliknya saja, sedangkan *website* dinamis bisa diupdate oleh pengguna maupun pemilik.

Analisa sistem merupakan tahapan paling awal dari pengembangan sistem yang menjadi fondasi penentu keberhasilan sistem informasi yang dihasilkan nantinya. Analisa sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi sehingga dapat di usulkan perbaikan-perbaikannya (Al Fatta, 2007). Analisis sistem secara sistematis menilai bagaimana fungsi dengan cara mengamati proses input dan data proses output informasi untuk membantu peningkatan proses organisasional.

## 2.8 Perancangan Sistem

Tahapan perancangan memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan sistem alternatif terbaik (Karman, 2018). Perancangan sistem adalah suatu fase dimana diperlukan suatu keahlian perancangan untuk elemen-elemen komputer yang akan menggunakan sistem yaitu pemilihan peralatan dan program komputer untuk sistem yang baru (Kristanto, 2008).

Metodologi pengembangan perangkat lunak (atau disebut juga model proses atau paradigma rekayasa perangkat lunak) adalah suatu strategi pengembangan yang memadukan proses, metode, dan perangkat (*tools*). Metode-metode rekayasa perangkat lunak, memberikan teknik untuk membangun perangkat lunak. Berkaitan dengan serangkaian tugas yang luas yang menyangkut analisis kebutuhan, konstruk-



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

si program, desain, pengujian dan pemeliharaan (Pressman, 2002).

Model proses pengembangan dari sistem informasi yang akan dibangun menggunakan Model *Waterfall*. Menurut Pressman (2002) Model *Waterfall* (model air terjun) merupakan suatu model pengembangan secara sekuensial. Model *Waterfall* bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun sebuah perangkat lunak. Proses pembuatannya mengikuti alur dari mulai analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan.

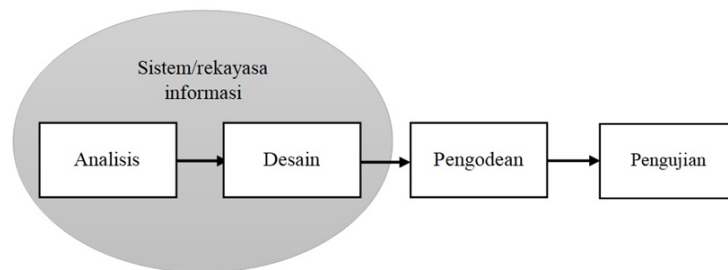
Keunggulan metode *Waterfall* ini adalah:

1. Cocok untuk membuat *software* dengan skala besar.
2. Metode ini adalah model pengembangan yang paling handal dan paling lama digunakan.
3. Pengerjaan proyek sistem akan mudah di kontrol dan terjadwal dengan baik.
4. Cocok untuk mengembangkan sistem yang bersifat *Generic*.

Kekurangan dari metode *Waterfall* ini adalah:

1. Sulit untuk beradaptasi jika ada perubahan spesifik pada suatu tahapan pengembangan.
2. Persyaratan sistem harus digambarkan dengan jelas.
3. Rincian proses harus jelas dan tidak berubah.

Berikut adalah alur dari pengembangan sistem sistem menggunakan metode *waterfall* pada Gambar 2.3:



### Gambar 2.3. Pemodelan *Waterfall*

(Rekayasa Perangkat Lunak, S.Rossa, M.Shalahuddin)

Tahap-tahap dari model pengembangan *Waterfall* ini,yaitu:

- ### 1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

## 3. Pengodean

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer yang sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

## 4. Pengujian

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

### 2.10 Object Oriented Analysis Design (OOAD)

OOAD adalah suatu metode yang memeriksa kebutuhan dari sudut pandang kelas-kelas dan objek-objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan dan mengarahkan arsitektur *software* yang didasarkan pada manipulasi objek-objek sistem atau subsistem. OOAD merupakan cara baru dalam memikirkan suatu masalah dengan menggunakan model yang dibuat menurut konsep sekitar dunia nyata. Dasar pembuatan adalah objek, yang merupakan kombinasi antara struktur data dan perilaku dalam satu entitas.

OOAD mencakup analisis dan desain sebuah sistem dengan pendekatan objek, yaitu analisis berorientasi objek (OOA) dan desain berorientasi objek (OOD). *Object Oriented Analysis* (OOA) adalah metode analisis yang memeriksa *requirement* (syarat/keperluan) yang harus dipenuhi sebuah sistem dari sudut pandang kelas-kelas dan objek-objek yang ditemui dalam ruang lingkup perusahaan. Sedangkan *Object Oriented Design* (OOD) adalah metode untuk mengarahkan arsitektur *software* yang didasarkan pada manipulasi objek-objek sistem atau subsistem.



### 2.10.1 Konsep Metode Berorientasi Objek

Objek adalah suatu gabungan antara data yang menggambarkan sebuah entitas dunia nyata, Objek meliputi :

1. Kelas adalah kumpulan objek yang memiliki struktur dan perilaku yang sama. Contoh: Hewan Mamalia adalah suatu kelas, maka Gajah, Kuda merupakan suatu objeknya.
2. Atribut adalah keadaan yang menggambarkan suatu objek. Contoh: Hewan Mamalia memiliki atribut jenis makanan, ukuran, ciri-ciri tubuhnya.
3. Metode adalah suatu fungsi atau prosedur untuk dapat mengakses keadaan internal suatu objek dari suatu kelas. Contoh: kelas Karyawan memiliki metode hitung gaji yang merupakan metode antarmuka yang disediakan untuk memanfaatkan perilaku objek tersebut.
4. *Message* adalah suatu cara berhubungannya suatu objek dengan objek yang lain, dengan message yang sama dua objek berbeda dapat melakukan sebuah operasi yang berbeda. Konsep ini dikenal dengan nama Polymorphis.
5. Enkapulasi adalah suatu cara memadukan karakteristik unit di dalam suatu objek(data dan metode), yang bertujuan untuk menyembunyikan informasi dan karakteristik objek.
6. Hirarki Kelas adalah sistem yang membedakan objek yang sesuai dengan kelasnya dengan menggunakan metode perbedaan karakteristik dan perilaku sehingga akan membedakan kelas dan subkelas.

### 2.10.2 Karakteristik Metodologi Berorientasi Objek

Metodologi pengembangan sistem berorientasi objek mempunyai tiga karakteristik utama, yaitu:

1. *Encapsulation* (Peng kapsulan)  
*Encapsulation* merupakan dasar untuk pembatasan ruang lingkup program terhadap data yang diproses. Data dan prosedur atau fungsi dikemas bersama-sama dalam suatu objek, sehingga prosedur atau fungsi lain dari luar tidak dapat mengaksesnya. Data terlindung dari prosedur atau objek lain, kecuali prosedur yang berada dalam objek itu sendiri.
2. *Inheritance* (Pewarisan)  
*Inheritance* adalah teknik yang menyatakan bahwa anak dari objek akan mewarisi data/atribut dan metode dari induknya langsung. Atribut dan metode dari objek dari objek induk diturunkan kepada anak objek, demikian seterusnya. *Inheritance* mempunyai arti bahwa atribut dan operasi yang dimiliki bersama di antara kelas yang mempunyai hubungan secara hirark-





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

i. Suatu kelas dapat ditentukan secara umum, kemudian ditentukan spesifik menjadi subkelas. Setiap subkelas mempunyai hubungan atau mewarisi semua sifat yang dimiliki oleh kelas induknya, dan ditambah dengan sifat unik yang dimilikinya. Kelas objek dapat didefinisikan atribut dan service dari kelas objek lainnya. Inheritance menggambarkan generalisasi sebuah kelas.

#### 3. *Polymorphism* (Polimorfisme)

Polimorfisme yaitu konsep yang menyatakan bahwa sesuatu yang sama dapat mempunyai bentuk dan perilaku berbeda. Polimorfisme mempunyai arti bahwa operasi yang sama mungkin mempunyai perbedaan dalam kelas yang berbeda. Kemampuan objek-objek yang berbeda untuk melakukan metode yang pantas dalam merespon message yang sama. Seleksi dari metode yang sesuai bergantung pada kelas yang seharusnya menciptakan Objek.

### 2.11 *Unified Modelling Language (UML)*

UML adalah sebuah bahasa yang dituangkan dalam bentuk grafik atau gambar yang telah menjadi standar industri untuk visualisasi, spesifikasi, merancang atau membangun, dan mendokumentasikan dari sistem pengembangan perangkat lunak berbasis *Object Oriented* (Sugiarti dan Yuni, 2013).

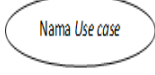


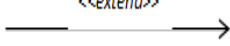
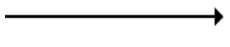
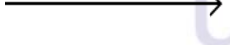
UML adalah sebuah alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem berorientasi objek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembangan sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk baku, mudah di mengerti serta dilengkapi dengan mekanisme efektif untuk berbagi dan mengkomunikasikan rancangan mereka yang lain (A. Nugroho, 2005).

Berikut penjelasan mengenai berbagai diagram UML serta tujuannya:

#### 2.11.1 *Use Case Diagram*

*Use case diagram* merupakan penjelasan dari apa yang dapat dilakukan sistem melalui permodelan fitur-fitur sistem yang terlihat dan berguna bagi aktor. *Use case diagram* tidak menjelaskan bagaimana alur kerja sistem atau bagaimana implementasi dari sistem. Penggunaan *use case diagram* adalah untuk menjelaskan sistem, lingkungan dan hubungan antara sistem dan lingkungannya, sehingga dapat dilihat bagaimana perilaku sistem (Fikri, Yusra, dan Afrianty, 2015). Simbol-simbol *use case diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.1 berikut.

**Tabel 2.1.** Simbol-Simbol *Use Case Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1.	<p><i>Use case</i></p> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit atau aktor: biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal di awal <i>frase</i> nama <i>use case</i>
2.	<p>Aktor</p> 	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar dari orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal <i>frase</i> nama aktor.
3.	<p>Asosiasi/ <i>association</i></p> 	Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4.	<p>Ekstensi/ <i>extend</i></p> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang di tambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> .
5.	<p>Generalisasi/ <i>generalization</i></p> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
6.	<p>Menggunakan/ <i>include</i> <i>users</i></p> 	<i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah <i>use case</i> yang ditambahkan telah dijalankan.



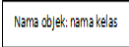

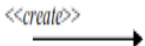
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 2.11.2 Sequence Diagram

*Sequence diagram* merupakan salah satu diagram interaksi yang yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan, pesan apa yang dikirim dan kapan pelaksanaannya. Diagram ini disusun berdasarkan waktu. Objek-objek yang berkaitan dengan proses berjalannya operasi diurutkan dari kiri ke kanan berdasarkan waktu terjadinya dalam pesan yang terurut. Simbol-simbol *sequence diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.2 dibawah ini.

**Tabel 2.2.** Simbol-Simbol *Sequence Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Aktor 	Orang, proses atau sistem yang lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan di buat diluar sistem yang akan di buat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tetapi aktor belum tentu menggunakan orang; biasanya di nyatakan menggunakan kata benda di awal <i>frase</i> nama aktor
2.	Garis hidup/ <i>Lifeline</i> 	Menyatakan hidup suatu objek
3.	Objek 	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
4.	Waktu aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi pesan
5.	Pesan tipe <i>create</i> 	Objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang di buat

### 2.11.3 Activity Diagram

Pada dasarnya *Activity Diagram* sering digunakan oleh *flowchart*. Diagram ini berhubungan dengan diagram Statechart. Diagram Statechart berfokus pada objek yang dalam suatu proses (atau proses menjadi suatu objek), *Activity Diagram* berfokus pada aktifitas-aktifitas yang terjadi yang terkait dalam suatu proses tunggal. Jadi dengan kata lain, diagram ini menunjukkan bagaimana aktifitas-aktifitas


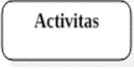





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tersebut bergantung satu sama lain. Simbol-simbol *activity diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.3.

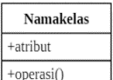
**Tabel 2.3.** Simbol-Simbol *Activity Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
2.	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
3.	Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
4.	Penggabungan / <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabung menjadi satu
5.	Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir



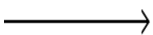

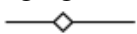
#### 2.11.4 *Class Diagram*

*Class diagram* adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class diagram* menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metode/fungsi). *Class diagram* juga menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, package dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. Simbol-simbol class diagram dapat dilihat pada Tabel 2.4 dibawah ini.

**Tabel 2.4.** Simbol-Simbol *Class Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Kelas 	Kelas pada struktur sistem

**Tabel 2.4 Simbol-Simbol *Class Diagram* (Tabel lanjutan...)**

No.	Simbol	Deskripsi
2.	Antarmuka / <i>interface</i> 	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek
3.	Asosiasi / <i>association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga di sertai dengan <i>multiplicity</i>
4.	Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesifikasi (umum-khusus)
5.	ketergantungan / <i>dependency</i> 	Relasi antar kelas dengan makna ketergantungan antar kelas
6.	Agregasi / <i>aggregation</i> 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian

## 2.12 Database

Basis data terdiri atas dua kata, yaitu Basis dan Data. Basis dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang atau berkumpul. Sedangkan Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya, yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya (Andoyo dan Sujarwadi, 2017).

### 2.12.1 Defenisi Database

Menurut Rosa A.S. (2013), basis data merupakan salah satu bagian dalam perangkat lunak yang terkomputerisasi dan bertujuan utama memelihara data yang sudah diolah atau media penyimpanan informasi agar dapat diakses dengan mudah dan cepat. Pendefinisian basis data meliputi spesifikasi berupa tipe data, struktur data dan juga batasan-batasan data yang akan disimpan. Basis data merupakan gudang penyimpanan data yang akan diolah lebih lanjut. Basis data menjadi penting karena dapat mengorganisasi data, menghindari duplikasi data, hubungan antar data yang tidak jelas dan juga *update* yang rumit.

### 2.12.2 Langkah-langkah dalam Merancang Database

Agar *database* yang dirancang dapat lebih mudah maka di perlukan langkah-langkah mendesainnya sebagai berikut (Prasetya, 2017):

1. *Conceptual Model* merupakan proses membangun suatu model berdasarkan informasi yang digunakan oleh perusahaan atau organisasi, tanpa pertimbangan perencanaan fisik dan bersifat independen dari semua pertimbangan fisik. Tahap desain konseptual *database* dimulai dengan membuat model data konseptual dari perusahaan dengan rincian implementasi seperti target DBMS, program aplikasi, bahasa pemrograman, *hardware*, *platform*, *performance* dan segala pertimbangan fisik lainnya.
2. *Logical database* design merupakan proses membangun model informasi yang digunakan organisasi berdasarkan model data tertentu tetapi tidak tergantung dari DBMS dan pertimbangan fisik lainnya. Dalam langkah ini adalah memilih DBMS yang akan digunakan untuk mengimplementasikan desain *database* dan mengubah konsep desain *database* menjadi sebuah skema *database* dalam model data dari DBMS terpilih. Dalam sistem basis data relasional yang akan digunakan, ada hal-hal dalam perancangan basis data logikal yang tidak bisa diimplementasikan oleh sebab itu, dalam rancangan *database* relasional perlu diadakan modifikasi, yaitu menghilangkan bagian yang tidak kompatibel dari model data konseptual.
3. *Pysical database* design merupakan proses untuk menghasilkan penjelasan dari pengimplentasian suatu basis data pada media penyimpanan kedua. Pada langkah ini meliputi pembuatan indeks pada tabel dan mengelompokkan beberapa tabel. Proses perancangan fisik merupakan transformasi dari perancangan logis terhadap jenis DBMS yang digunakan sehingga dapat disimpan secara fisik pada media penyimpanan.

### 2.12.3 Rancangan Database

Perancangan *database* memiliki tujuan yaitu untuk memenuhi informasi yang berisikan kebutuhan-kebutuhan *user* secara khusus dan aplikasi-aplikasinya, memudahkan pengertian struktur informasi, mendukung kebutuhan-kebutuhan pemrosesan dan beberapa obyek penampilan (*response time*, *processing time*, dan *storage space*). Dalam merancang *database* konsep yang harus di perhatikan terlebih dahulu adalah key dari sebuah *database* yaitu (Fathansyah, 2012):

1. *Super key*, merupakan satu atau lebih atribut yang dapat membedakan tiap baris data dalam tabel secara unik. Bisa terjadi lebih dari satu kumpulan atribut yang bersifat seperti itu pada sebuah tabel.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. *Candidate key*, merupakan penetapan minimal atribut yang secara unik mengidentifikasi suatu entitas. Sebuah *candidate key* tidak boleh berisi atribut atau kumpulan atribut yang menjadi *super key* yang lain.
3. *Primary key*, merupakan *candidate key* yang terpilih untuk membedakan tuple secara unik dalam relasi. Setiap kunci *candidate* punya peluang menjadi *primary key*, tetapi sebaliknya dipilih satu saja yang dapat mewakili secara menyeluruh terhadap entitas yang ada.

### 2.13 Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang pemanfaatan *website* sebagai media pemasaran telah banyak dilakukan. Kajian terhadap penelitian-penelitian tersebut sangat bervariasi sesuai dengan bidang permasalahan yang diamati oleh peneliti lain, Penelitian yang dilakukan oleh Nuryamin dan Saraswati (2018), dengan judul penelitian Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Buket Bunga Kain Flanel Florist Menggunakan Metode *Waterfall*, berhasil membuat *website* yang dapat meningkatkan penjualan dan mudah di akses oleh masyarakat dalam mencari karya-karya yang terdapat pada Toko Florist. Dengan adanya *website*, dapat meningkatkan penjualan dalam partisipasi kemajuan sistem informasi karena pendistribusian informasi lebih efektif dan efisien.

Penelitian yang dilakukan oleh Taufik (2019), dengan judul Perancangan Sistem Informasi Penjualan Makanan Kucing dan Anjing Berbasis Web menghasilkan sebuah sistem informasi berbasis web yang berguna untuk membantu dalam mempermudah pengelolaan data penjualan dan pengajian pada Siego petshop. Dengan adanya program atau sistem penjualan yang terkomputerisasi dan berbasis web, proses penjualan di Siego Petshop mulai lebih baik dikarenakan sedikit terjadinya kehilangan atau kerangkapan data, proses pencarian data lebih efisien dan pembuatan laporan yang lebih menghemat waktu dan lebih akurat.

*Website* Penjualan membantu perusahaan dalam meningkatkan pelayanan dan penjualan di berbagai wilayah baik dalam kota maupun luar kota. Hal ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Rejeki dan Utomo (2011), dengan judul Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan pada “Distro Smith” Berbasis *E-Commerce* yang menghasilkan *website* penjualan berisikan laporan-laporan diantaranya laporan produk, laporan member, laporan order, dan laporan penjualan. Laporan tersebut ditujukan kepada manajer sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan pelayanannya.

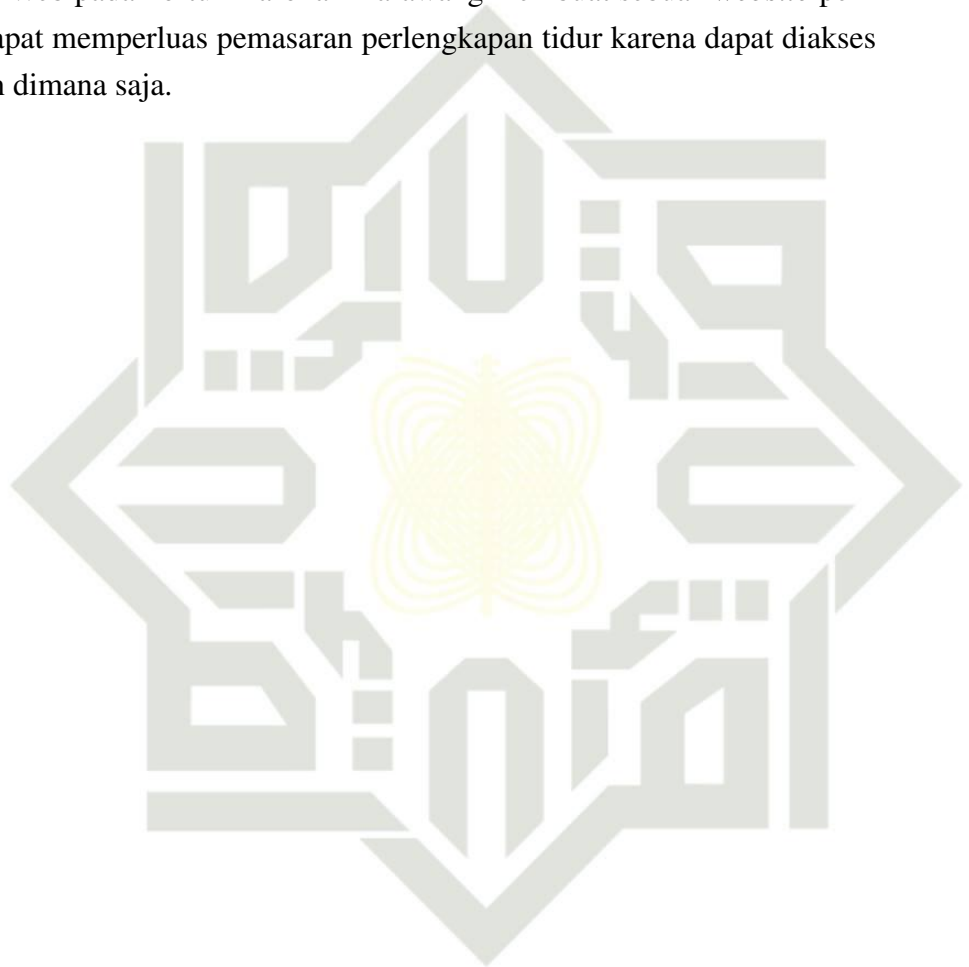


#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. E. Nugroho (2016), pada penelitiannya yang berjudul Perancangan Sistem Informasi Penjualan *Online* Studi Kasus Tokoku berhasil membuat Sistem informasi penjualan baju berbasis web yang dapat menunjang efisiensi dan efektifitas kerja, karena dapat memperkecil peluang terjadinya kesalahan pengolahan data yang dibutuhkan dan mempermudah dalam pembuatan laporan.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Ardiansyah (2019), yang berjudul Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Tidur (SIP-PAT) Berbasis Web pada Fortun Barokah Karawang membuat sebuah *website* penjualan yang dapat memperluas pemasaran perlengkapan tidur karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

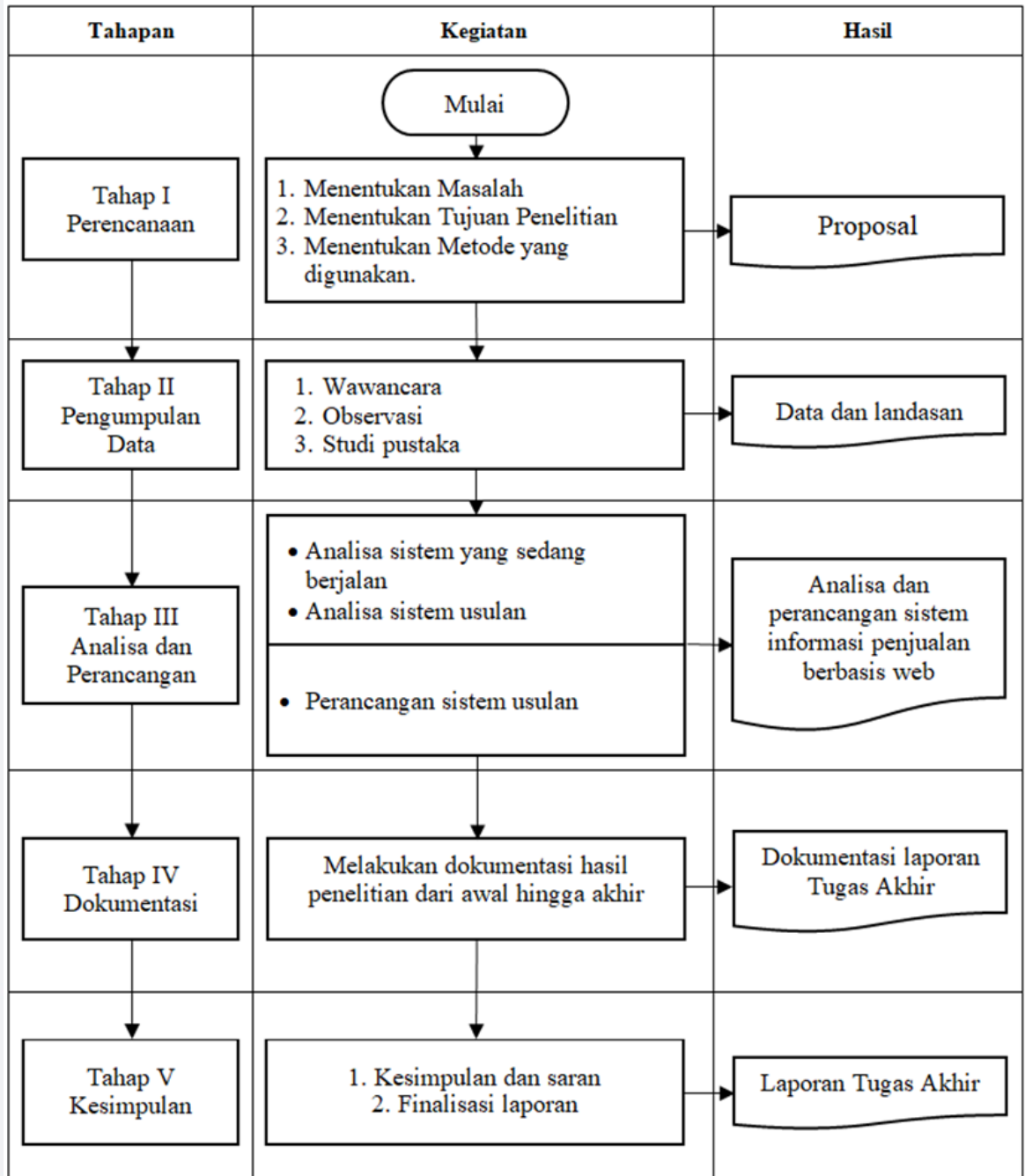


UIN SUSKA RIAU

## BAB 3

### METODOLOGI PENELITIAN

Berikut alur penelitian yang dibuat untuk mempermudah dalam merancang sistem informasi penjualan berbasis web pada Bimbim & Ketty *Pet Shop*. Metodologi penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1 berikut.



Gambar 3.1. Metodologi Penelitian



### 3.2 Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data untuk lebih mengetahui mengenai permasalahan yang diteliti. Dari data yang dikumpulkan akan dapat diketahui mengenai sistem yang digunakan pada saat ini. Data-data dapat diperoleh melalui wawancara langsung dan dengan cara melihat langsung dilapangan terhadap sistem yang sedang digunakan. Dalam hal ini objek penelitian berada pada Bimbim & Ketty *Pet Shop*. Adapun data-data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi  
Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan sistem (*requirements analysis*), penulis melakukan pengumpulan data dengan cara observasi di tempat penelitian, Bimbim & Ketty *Pet Shop* menjadi tempat penelitian penulis. Kegiatan observasi yang penulis lakukan meliputi pengambilan data produk dan data penjualan dapat dilihat pada Lampiran B.
2. Wawancara  
Dalam penelitian lapangan ini dilaksanakan pengamatan langsung terhadap objek penelitian melalui wawancara, yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab langsung kepada responden dengan menggunakan pertanyaan yang disiapkan oleh penulis. Melalui wawancara di Lampiran A diharapkan dapat diperoleh keterangan-keterangan dari pihak Bimbim & Ketty *Pet Shop*.
3. Studi Literatur  
Teknik ini dilakukan kegiatan penghimpunan data, keterangan dan in-

Berikut keterangan tentang tabel metodologi Tugas Akhir ini:

### 3.1 Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan adalah tahapan yang harus direncanakan saat akan melakukan penelitian. Adapun tahapan dalam perencanaan adalah sebagai berikut:

1. Mendefenisikan Masalah  
Melakukan peninjauan ke sistem yang sedang berjalan di Bimbim & Ketty *Pet Shop* untuk mengamati serta melakukan eksplorasi lebih dalam dan menggali permasalahan yang ada pada sistem yang berjalan saat ini, yang nantinya akan dijadikan sebagai perumusan masalah.
2. Penentuan Tujuan Penelitian  
Penentuan tujuan berfungsi untuk memperjelas kerangka tentang apa saja yang menjadi sasaran dari penelitian ini. Adapun ditentukannya tujuan dari Tugas Akhir ini agar dalam pelaksanaanya lebih terarah dan tepat sasaran sesuai dengan penelitian yang dikerjakan.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

formasi dengan penelaahan secara cermat atas berbagai dokumen, arsip, hasil laporan, buku-buku ilmiah, persatuan perundang-undangan dan bahan-bahan tertulis lainnya yang relevan dengan variabel penelitian dan diperkankan oleh pihak Bimbim & Ketty *Pet Shop*.

### 3.3 Tahap Analisa dan Perancangan

Setelah melakukan tahap pengumpulan data, maka langkah selanjutnya adalah tahap analisa dan perancangan. Adapun metode yang digunakan untuk analisa dan perancangan perangkat lunak adalah metode *Object Oriented Analysis Design* (OOAD). Pada tahap analisa, yang menjadi bahan masukan adalah hasil dari tahapan pengumpulan data, yaitu berupa model perancangan sistem, data primer dan data sekunder. Pada tahap analisis dilakukan analisa terhadap sistem yang sedang berjalan untuk mengidentifikasi masalah. Untuk kemudian dilakukan analisa sistem usulan, terdiri dari pemecahan dari sistem berjalan, perbandingan sistem berjalan.

Setelah melakukan tahap analisa, diperoleh data-data yang diperlukan untuk merancang sistem. *Tools* yang digunakan dalam perancangan sistem yaitu diagram *Unified Model Language* (UML), untuk memerlihat proses dan aliran data yang akan dirancang. Pada fase ini terdapat beberapa tahap desain perancangan sistem yaitu:

#### 1. Desain Sistem

Dalam tahap ini peneliti melakukan perancangan dengan menggunakan *tool Unified Model Language* (UML). Berikut diagram UML yang akan digunakan:

- (a) *Use Case Diagram*
- (b) *Class Diagram*

#### 2. Desain Database

Dalam tahap ini peneliti memanfaatkan *class diagram* untuk membuat basis data berorientasi objek dan perancangan *database*.

#### 3. Desain Interface

Dalam tahap ini peneliti menggambarkan rancangan *interface* sistem yang ingin dibuat.

### 3.4 Tahap Dokumentasi

Menyusun dan mendokumentasikan seluruh kegiatan yang dilakukan pada Tugas Akhir ini. Mulai dari proses pendahuluan, perencanaan, pengumpulan data, analisa dan hasil. Hasil dari dokumentasi ini adalah laporan Tugas Akhir, dan hasil dari laporan Tugas Akhir akan dipresentasikan.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB 5

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tugas akhir yang telah dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Bimbim & Ketty *Pet Shop* nantinya dapat memudahkan pemilik toko untuk mempromosikan produk dan memudahkan admin dalam pelaporan Transaksi.
2. Sistem informasi Penjualan pada Bimbim & Ketty *Pet Shop* nantinya akan memudahkan *user* dalam membeli atau memesan produk tanpa harus datang terlebih dahulu ke toko.
3. Sistem informasi Penjualan pada Bimbim & Ketty *Pet Shop* dapat memberikan informasi kepada *user* tentang produk yang dicari.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah penulis paparkan, maka dapat dibuat beberapa saran bagi peneliti pengembangan selanjutnya, yaitu:

1. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mewujudkan sistem yang telah penulis rancang.
2. Untuk peneliti selanjutnya agar dapat menambahkan beberapa fitur lainnya agar menjadi lebih mudah dimengerti dan digunakan.
3. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan agar dapat mengembangkan sistem berbasis web.

UIN SUSKA RIAU





## DAFTAR PUSTAKA

- Fatta, H. (2007). *Analisis dan perancangan sistem informasi*. Andi Yogyakarta.
- Andoyo, A., dan Sujarwadi, A. (2017). Sistem informasi berbasis web pada desa tresnomaju kecamatan negerikaton kab. pesawaran. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 3, 1–10.
- Apriyanto, N. C. (2011). *Sistem informasi penjualan arloji berbasis web pada cv. sinar terang semarang* (Unpublished doctoral dissertation). UPN” VETERAN” YOGYAKARTA.
- Ardiansyah, D. (2019). Rancang bangun sistem informasi penjualan perlengkapan tidur (sippat) berbasis web pada fortun barokah karawang. *Jurnal Inkofar*, 1(1).
- Fathansyah, B. D. (2012). Bandung. *Informatika*.
- Fikri, M., Yusra, dan Afrianty, I. (2015). *Analisa dan perancangan berorientasi objek*. CV.Asa Riau.
- Habibie, M. W. (2018). Sistem informasi penjualan barang pada pt. fastrata buana cabang palembang berbasis website (unpublished doctoral dissertation). UIN RADEN FATAH PALEMBANG.
- Hidayat, R. (2010). *Analisis dan perancangan sistem informasi*. PT Elex Media Komputindo Kompas, Granedia Jakarta.
- Ibnu, M., Offermans, A., dan Glasbergen, P. (2018). Certification and farmer organisation: Indonesian smallholder perceptions of benefits. *Bulletin of Indonesian economic studies*, 54(3), 387–415.
- Karman, J. (2018). Perancangan sistem pengolahan data pasien persalinan (partus) pada klinik citra adinda tugumulyo berbasis web menggunakan metode object oriented programming (oop). *JURIKOM (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer Politeknik Sekayu)*, 8(1), 55–56.
- Kosasi, S., dan Kuway, S. M. (2012). Studi analisis persyaratan kebutuhan sistem dalam menghasilkan perangkat lunak yang berkualitas. *SISFOTENIKA*, 2(1), 1–10.
- Kristanto, A. (2008). *Perancangan sistem informasi dan aplikasinya*. Gava Media Yogyakarta.
- Lilis, P. d. S. D. A. (2009). *Sistem informasi akuntansi*. Graha Ilmu Yogyakarta.
- Negroho, A. (2005). *Analisis dan perancangan sistem informasi dengan metodologi berorientasi objek*. Informatika Bandung.
- Negroho, F. E. (2016). Perancangan sistem informasi penjualan online studi kasus tokoku. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2),

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- 717–724.
- Nuryamin, Y., dan Saraswati, S. D. (2018). Rancang bangun sistem informasi penjualan buket bunga kain flanel florist menggunakan metode waterfall. *JU-RIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 5(5), 449–453.
- Prasetya, W. S. (2017). Perancangan model basis data relasional dengan metode database life cycle. Dalam *Seminar nasional informatika (snif)* (Vol. 1, hal. 91–98).
- Prasojo, L. D., dan Prasetyo, B. (2005). *Sistem informasi manajemen pembelajaran*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pressman, R. (2002). *Rekayasa perangkat lunak pendekatan praktisi*. Penerbit Andi Yogyakarta.
- Prhastono, E. (2010). Pemanfaatan teknologi internet dalam bisnis suatu perusahaan e-commerce. *Jurnal Ilmiah Dinamika Teknik*, 4(2).
- Putri, A. D., dan Astuti, S. R. T. (2017). Faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan konsumen serta dampaknya terhadap minat beli ulang konsumen (studi pada blends pasta & chocolate cabang unika semarang). *Diponegoro Journal of Management*, 6(2), 73–82.
- Rejeki, R. S. A., dan Utomo, A. P. (2011). Perancangan dan pengaplikasian sistem penjualan pada “distro smith” berbasis e-commerce. *Dinamik*, 16(2).
- Rosa A.S., M. S. (2013). *Rekayasa perangkat lunak: Terstruktur dan berorientasi objek*. INFORMATIKA.
- Simarmata, J. (2010). *Rekayasa perangkat lunak*. yogyakarta. Andi Publisher.
- Sommerville, I. (2011). *Software engineering* 9th.
- SR, S. (2009). *Akuntansi suatu pengantar*. Salemba Empat Jakarta.
- Sugiarti, dan Yuni, S. (2013). *Analisis dan perancangan uml (unified modeling language)*. Graha Ilmu Yogyakarta.
- Sukadi, S. R., D. (2020). Perancangan sistem informasi stok barang terpadu pada toko handphone di pasar singosaren surakarta. *JURNAL PILAR TEKNOLOGI: Jurnal Ilmiah Ilmu Teknik*, 5(1).
- Syifaun, N. (2003). *Komputer grafik*. Graha Ilmu Yogyakarta.
- Taufik, A. (2019). Perancangan sistem informasi penjualan makanan kucing dan anjing berbasis web. *Jurnal Manajemen Informatika (Jumika)*, 6(2).
- Taufiq. (2013). *Sistem informasi manajemen konsep dasar, analisis dan metode pengembangan*. Graha Ilmu Yogyakarta.
- Yasriyanah, E. (2019). Aplikasi e-commerce petshop berbasis web dengan metode incremental. *JUSIBI (Jurnal Sistem Informasi dan E-Bisnis)*, 1(3).





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN A HASIL WAWANCARA

**LAMPIRAN**

**TRANSKIP WAWANCARA PENELITIAN TUGAS AKHIR**

**BIMBIM & KETTY PET SHOP**

Transkrip ini dibuat dalam rangka memenuhi data penelitian Tugas Akhir yang sedang dilakukan oleh peneliti. Data ini didapatkan tanpa ada rekayasa dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wawancara bersifat bebas menanyakan tentang Toko

Lokasi : Bimbim & Ketty Pet Shop

Tanggal : 15 Juni 2021

Judul : Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Bimbim & Ketty Pet Shop

**PENELITI**

Nama : Bima Alvamiko Pratama

NIM : 11453105272

Fakultas : Sains dan Teknologi

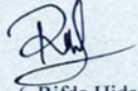
Jurusan : Sistem Informasi

**NARASUMBER**

Nama : Rifda Hidayati

Jabatan : Pemilik/Pimpinan

Narasumber



( Rifda Hidayati )

**Gambar A.1.** Bukti Wawancara 1





### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### LAMPIRAN DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA PADA BIMBIM & KETTY PET SHOP

1. Kapan Usaha Bimbim & Ketty Pet Shop ini mulai berdiri ?  
Jawaban : Bulan Februari Tahun 2018
2. Berapa Jumlah Karyawan pada Usaha Bimbim & Ketty Pet Shop ?  
Jawaban : 2 Orang
3. Produk-produk apa saja yang dijual pada Bimbim & Ketty Pet Shop ?  
Jawaban : Perlengkapan, Peralatan, Makanan, Vitamin Hewan Peliharaan dll
4. Berapa rata-rata Penjualan Produk pada Bimbim & Ketty Pet Shop ?  
Jawaban : Sekitar 300 Produk Perbulannya
5. Bagaimana cara pembeli mengorder produk pada Bimbim & Ketty Pet Shop ?  
Jawaban : Dengan datang langsung ke toko
6. Apakah di Bimbim & Ketty Pet Shop ada sistem penjualan atau media promosi?  
Jawaban : belum ada
7. Bagaimana Proses Bisnis yang berjalan di toko Bimbim & Ketty Pet Shop ?  
Jawaban : Pelanggan datang langsung ke Bimbim & Ketty Pet Shop untuk melakukan pembelian, kemudian memilih produk yang ingin di beli, setelah produk dipilih, Pelanggan melakukan pembayaran ke kasir, bagian kasir akan mencatat pembelian pada nota penjualan, kemudian kasir akan memberikan nota penjualan dan barang pesanan kepada pelanggan.
8. Bagaimana Proses Perekapan Laporan Bulanan yang di terapkan pada Bimbim & Ketty Pet Shop ?  
Jawaban : Proses Perekapan Laporan masih menggunakan cara manual, yaitu kasir menyalin duplikasi nota penjualan ke dalam buku laporan bulanan
9. Apakah sudah ada sistem penjualan atau media promosi yang diterapkan untuk mempromosikan produk yang ada pada Bimbim & Ketty Pet Shop ?  
Jawaban : Untuk saat ini Bimbim & Ketty Pet Shop masih belum memanfaatkan media elektronik apapun untuk mempromosikan produknya.
10. Apakah perlu adanya sistem atau media promosi pada Bimbim & Ketty Pet Shop?  
Jawaban : perlu, kama bisa untuk meningkatkan transaksi penjualan apalagi dengan kondisi pandemi sekarang ini pembeli bisa pesan dari rumah langsung.

**Gambar A.2.** Bukti Wawancara 2

## LAMPIRAN B

### HASIL OBSERVASI

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar B.1. Bukti Observasi 1



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar B.2. Bukti Observasi 2

Pengeluaran, 4 Juli			Gedung, 5 Juli		
1. Ulat	1	Rp 23.000	1. Ulat	2	Rp 12.000
2. Ulat	10	Rp 60.000	2. Ulat	2	Rp 12.000
3. Ulat	1	Rp 6.000	3. cat kitten + susu	1	Rp 17.000
4. Ulat	2	Rp 56.000	4. susu kitten Y1	1	Rp 15.000
5. pasir kucing	1	Rp 20.000	5. pasir kucing	1	Rp 30.000
6. Peltan	1	Rp 14.000	6. Peltan	1	Rp 29.000
7. Ulat	1	Rp 12.000	7. Ulat kitten	1	Rp 28.000
8. Ulat	1	Rp 8.000	8. Ulat kitten	1	Rp 28.000
9. Ulat	1	Rp 22.000	9. Excel	1	Rp 13.000
10. cat chorse	1	Rp 17.000	10. cat chorse	1	Rp 17.000
11. Bolt	1	Rp 20.000	11. Ulat	1	Rp 27.000
12. cat chorse	2	Rp 59.000	12. Ulat Kucing	1	Rp 20.000
13. Ulat kitten	1	Rp 8.000	13. Ulat kitten Y2	1	Rp 15.000
14. Ulat kitten Y1	1	Rp 15.000	14. cat chorse + Supercat	1	Rp 23.000
15. Ulat kitten Y2	2	Rp 30.000	15. Peltan	1	Rp 29.000
16. Bolt	1	Rp 23.000	16. Kucing Kucing	2	Rp 40.000
17. Ulat	1	Rp 24.000	17. Bolt	1	Rp 22.000
18. Ulat	1	Rp 15.000	18. Ulat	1	Rp 12.000
19. Ulat	2	Rp 12.000	19. Ulat	1	Rp 26.000
20. Ulat	1	Rp 26.000	20. Ulat	1	Rp 28.000
21. Ulat	1	Rp 28.000			

Gambar B.3. Bukti Observasi 3



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar B.4. Bukti Observasi 4



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

**Bima Alvamiko Pratama** lahir di Taluk Kuantan, Kuantan Singingi pada hari Selasa tanggal 2 Juli 1996. Anak pertama dari pasangan Bapak Eko Hartoni dan Ibu Emriani. Riwayat pendidikan penulis dimulai dari SDN 001 Koto Taluk dari tahun 2002 sampai 2008, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 2 Teluk Kuantan dari tahun 2008 sampai 2011. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMKN 2 Teluk Kuantan dengan mengambil jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dari tahun 2011 sampai 2014.

Setelah tamat dari SMKN 2 Teluk Kuantan, penulis melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan program studi Sistem Informasi pada tahun 2014 sampai 2021. Saat ini penulis baru menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Bimbim & Ketty *Pet Shop*”. Jalin Silaturahmi dengan penulis via e-mail: [bimaalvamiko@gmail.com](mailto:bimaalvamiko@gmail.com).



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.